MEGA DRIVE

Based on the #1 arcade smash

Featuring Aerosmith

REVOLUTION X™

MUSIC IS THE WEAPON.™

MIDWAY®

Acclaim

ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

LER ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA DE JOGOS SEGA OU DE PERMITIR AOS SEUS FILHOS A SUA UTILIZAÇÃO.

Uma pequena percentagem de indivíduos são particularmente sensíveis ao fenómeno epiléptico quando expostos a determinados padrões de luz ou luzes, tal como a da televisão ou dos jogos de vídeo. Essas pessoas podem não ter um historial médico de epilepsia. Por favor, toma as seguintes precauções para minimizar qualquer risco:

ANTES DE USAR:

- Se tu ou alguém da tua família alguma vez teve epilepsia ou sentiu perda de consciência quando exposto a estímulos luminosos, consulta o teu médico antes de começares a jogar.
- Senta-te pelo menos a 2,5m do ecrã de televisão.
- Se estiveres cansado ou não tiveres dormido o suficiente, descansa e recomeça apenas quando te sentires bem.
- Certifica-te de que a sala onde estás a jogar está bem iluminada.
- Usa o jogo numa televisão de pequeno ecrã (de 35cm ou menos)

DURANTE O USO

- Descansa pelo menos 10 minutos por hora enquanto estás a jogar.
- Os pais devem vigiar os filhos quando estes estão a jogar videojogos. Se sentires alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, deves parar IMEDIATAMENTE de jogar e consultar o teu médico antes de recomeçares.

PREPARAÇÃO DA CONSOLA

1. Prepara a tua Mega Drive como indica no teu Manual de Instruções. Liga o Control Pad 1. Para dois jogadores liga também o Control Pad 2.

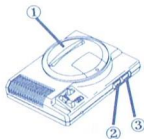
2. Certifica-te de que a corrente está desligada (OFF). Depois introduz o cartucho na consola.

3. Liga a corrente (ON). Em alguns instantes aparece o Ecrã de Título.

4. Se o Ecrã de Título não aparecer, desliga a corrente (OFF). Certifica-te de que o sistema está correctamente ligado e de que o cartucho foi bem inserido. Depois volta a ligar a corrente (ON).

IMPORTANTE: Certifica-te sempre de que a corrente está desligada (OFF) quando inserires ou removeres o teu cartucho.

Nota: Este jogo é para um ou dois jogadores.

1) Cartucho Sega
2) Control Pad 1
3) Control Pad 2

HISTÓRIA...

Algo de devastador vai acontecer: o mundo está prestes a ser unificado sob um regime ditador e opressivo - A Nação da Nova Ordem - uma aliança corrupta entre o governo e os grandes negociantes, e que pretende controlar a juventude e destruir tudo o que for divertimento. Trata-se de um regime macabro, mantido pelo pulso de ferro da administradora Helga, uma perversa vampe cujos atractivos físicos são por demais evidentes e fatais. Um regime defendido por verdadeiros batalhões de tropas do mal vestidas de couro.

À medida que a história avançar, ficarás a saber que o grupo rock número 1 da América, os Aerosmith, foram raptados pelas forças NON do clube mais "in" de Los Angeles, o Clube X. E isto é apenas o princípio! A sua mensagem é clara: acabaram as festanças. Agora é contigo. És o único que pode pôr termo a esta destruição; e a música é a tua arma!

Cercado por helicópteros inimigos e carros blindados a abarrotar de soldados psicóticos da Nova Ordem que possuem armamento destrutivo, vais ter de fazer muito fogo sobre eles para te safares desta.

Utiliza a tua arma sónica de assalto, o lançador de discos compactos auto-recarregável, e acaba com esses malditos traidores, restabelecendo a ordem em todo o planeta.

Será uma viagem alucinante através de alguns dos cenários mais difíceis à medida que fores descobrindo o que se passa de verdade na Evergreen Chemical Company no coração da Selva Amazónica. Terás de lutar para deter a camioneta que leva pessoas para o Centro de Lavagem ao Cérebro para serem reeducadas para a nova sociedade, e conquistar a KemmiTech, onde se fabricam drogas que alteram a mente. Tens de destruir tudo de modo a encontrares e libertares os Aerosmith para que possam participar num concerto de celebração no Estádio de Wembley em Londres.

Há inúmeros obstáculos escondidos em cada canto. Esqueletos em cada armário. Aconteça o que acontecer, não desistas!

PREPARA-TE PARA O ROCK'n'ROLL

Carregar

1. Certifica-te de que a consola está desligada.

2. Introduz o Cartucho Revolution X™ na tua Sega™ Mega Drive™, seguindo as instruções do manual. Se quiseres jogar com dois jogadores, certifica-te de que os dois Control Pads estão ligados.

3. Liga o Botão de Alimentação da consola.

Quando aparecer o ecrã de Título Revolution X™, terás duas opções: **Start Game** ou **Options.**

Para começares a jogar antes ou depois de ajustares todas as opções, destaca Start Game e prime o Botão START.

OPÇÕES

Revolution X™ tem uma série de opções muito fixes que permitem configurar o jogo a teu gosto. Prime o Botão D para cima ou para baixo para destacares uma opção, e para a direita ou esquerda para te moveres pelas várias possibilidades. Quando estiveres satisfeito com as opções por ti escolhidas, prime START para regressares ao Menu Principal e começares a jogar.

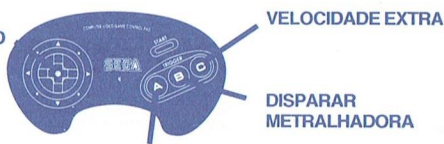
DIFICULDADE (Difficulty)
Escolhe entre estes níveis de perícia: Outrageous (Revoltante), Super Cool (Super Fixe) e Practically Impossible (Praticamente Impossível).

TESTE DE MÚSICA (Music Test)
Testa algumas das músicas que aparecem em Revolution X™.

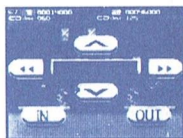
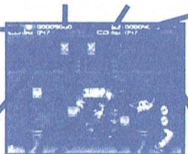
MÚSICA (Music)
Se quiseres poderás optar por jogar sem ouvir as músicas. Mas francamente, são os Aerosmith! Não achas que vale bem a pena?

TESTE DE SOM (Sound Test)
Ouve os gritos de dor, as explosões, os ruídos dos choques e dos acidentes. Está lá tudo para tu testares enquanto te preparas para a batalha.

CARACTERÍSTICAS DO JOGO

O objectivo é muito simples: disparar contra tudo o que aparece pela frente, libertar os prisioneiros e evitar ser morto no processo. Conseguirás pontos extra conforme a quantidade de coisas que consigas destruir. Portanto, dispara à vontade.

Durante o jogo, destrói todas as caixas que vires, assim como objectos que apareçam no cenário, para os conseguires abrir e ver o que contêm. Dispara mais uma vez para ficares com o que lá está dentro.

Dispara CDs contra as janelas, as portas e os sinais e descobrirás inúmeras áreas escondidas.

Em vários pontos do jogo poderás mudar de direcção. Dispara a tua arma na direcção em que queres seguir.

BARRAS DE ENERGIA
O teu nível de energia aparece numa barra que se situa na parte superior esquerda (Jogador 1) ou direita (Jogador 2) do ecrã. Sempre que fores atingido, o teu nível de energia diminui. Quando ficar completamente vazio, perderás uma vida.

INDICADOR DE CDs
É impossível ter CDs a mais. O indicador de CDs na parte superior esquerda (Jogador 1) ou superior direita (Jogador 2) do ecrã mostra o número que ainda te resta.

PONTUAÇÃO
A pontuação de cada jogador aparece sobre o seu Indicador de CDs. No fim de cada nível, um ecrã especial mostra-te o teu resultado e os pontos extra que conseguiste.

BÓNUS

Há uma série de bónus no jogo Revolution X™ para te ajudar a dar cabo da Nova Ordem. Apanha-os disparando contra eles assim que os descobrires.

CDs de Prata
Valem 3 CDs.

CDs de Ouro
Valem 10 CDs.

Super Arma
Cada impacto da Super Arma provoca danos equivalentes a cinco balas normais.

Escudo
Protege-te contra 35 disparos.

Bomba Caveira
A arma mais terrível de todo o teu arsenal. Dá cabo de todos os inimigos que estejam no ecrã e de todos os veículos da Nova Ordem.

Batidos de Ervas
Vai-te dar muita energia. Consegue uma série deles e vais ver como a tua energia aumenta.

Insígnias
Para dominares mesmo o jogo Revolution X™ e conseguires um montão de pontos de bónus em todo este processo, tens de ganhar as tuas insígnias - todas as cinco. Ganharás uma insígnia quando conseguires encontrar e libertar um membro dos Aerosmith.

CONTINUAÇÕES

Quando a tua Barra de Energia estiver vazia, morres. Dependendo do nível de dificuldade que tiveres escolhido, poderás ter entre 10, 15 ou 20 possibilidades de libertar os Aerosmith. Se quiseres continuar, prime o botão START. Começarás a jogar a partir do ponto onde perdeste a vida da última vez.

PONTUAÇÃO

No fim de cada nível, vasculhas a base de dados da Nova Ordem para saber quais os danos que conseguiste infligir. O ecrã de pontuação dá-te uma lista de todos os pontos e bónus, assim como as percentagens de precisão. Ganhas pontos por destruir os inimigos, encontrar objectos escondidos, libertar prisioneiros e destruir coisas. E claro, os maiores bónus são conseguidos quando libertas os Aerosmith para actuarem outra vez.

NÍVEIS

Há muito a fazer antes de conseguires libertar o grupo e desmantelares a organização da Nova Ordem. As tácticas utilizadas por eles são traiçoeiras. Estão infiltrados nos quatro cantos do globo. Dirigem campos de reeducação de jovens no Médio Oriente. Drogam os nativos com substâncias para controlo da mente, conseguindo assim transformá-los em guardas. Estes soldados estão armados até aos dentes e a sua força em número é terrível. Mas ainda pior, eles estão sob o comando da administradora Helga - cuja maldade não conhece limites.

Depende de ti manter a revolta viva. É uma tarefa difícil, mas alguém tem de a levar a cabo. E se conseguires vencer estes brutos, terás um incrível bónus.

LOS ANGELES, CLUBE X

É quase hora do espectáculo no Clube X. A banda prepara-se para subir ao palco. A segurança espera o momento de abrir as portas. O público está impaciente. Repentinamente ouves o ruído ensurdecedor de um helicóptero de assalto. A tensão cresce e a excitação aumenta.

Num abrir e fechar de olhos, eles tomam conta da situação. A Nova Ordem, empenhada em deter qualquer forma de divertimento, tomou o poder.

Tem cuidado com o veículo de transporte do inimigo. Uma vez dentro do clube, examina o quarto de banho pois está repleto de surpresas. A entrada está cheia de soldados NON. Tenta abrir caminho até ao bar e liberta as raparigas. Os Aerosmith estão prontos para tocar, mas a Nova Ordem está a tentar cancelar o espectáculo. Tens de lutar com tudo o que tiveres. A cena nos bastidores é brutal.

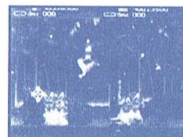
PASSEIO DE HELICÓPTERO

A Nova Ordem conseguiu raptar os Aerosmith. A tua missão consiste em desviar um helicóptero da NON e levantar voo à procura do carro da banda, enquanto és perseguido por um helicóptero inimigo. Apanha todos os bónus que conseguires - vais precisar deles para exterminar as tropas que te vão perseguir.

Para onde deves ir a partir daqui, é contigo... Assim que tiveres destruído o helicóptero e encontrado o carro dos Aerosmith, terás de decidir para onde deves voar em seguida. Há três cenários diferentes. Tens que os controlar a todos para ajudares a salvar o mundo da desgraça eterna.

SELVA AMAZÓNICA

No coração da Selva Amazónica, trabalhando disfarçada com o nome de Evergreen Chemical Company, a Nova Ordem está a colocar produtos químicos para controlo da mente na comida a ser distribuída em todo o mundo. Eles já conseguiram transformar os pacíficos nativos em assassinos enlouquecidos. Tens que lutar até conseguires entrar na fábrica, onde terás uma recepção explosiva.

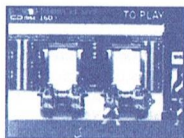
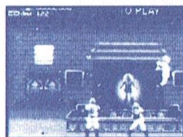
Explora minuciosamente as redondezas e procura os prisioneiros. E se encontrares uma caveira verde gigante que emite ruídos inarticulados, não pares de disparar.

MÉDIO ORIENTE

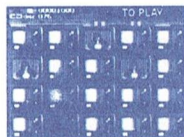
Por esta altura já te deves ter apercebido de que a Nação da Nova Ordem tudo fará para continuar no poder - mesmo que para isso precise de fazer uma lavagem ao cérebro em massa à juventude. Detém o Expresso que leva miúdos para o centro de lavagem ao cérebro, e para o campo de reeducação de jovens onde estes são transformados em zombies insensíveis, que querem eliminar a oposição ao poder.

Em primeiro lugar, liberta todos os prisioneiros que conseguires. Em seguida, rebenta completamente com a camioneta. A caminho, tenta resolver o enigma da Esfinge.

Para aumentares ou diminuires o ritmo, dispara para os botões situados na parte superior esquerda e direita do ecrã.

ORLA DO PACÍFICO

A KemmiTech é mais uma fachada da NON. Este armazém, numa ilha na Orla do Pacífico, é o sítio onde os produtos químicos para alterar a mente são fabricados e armazenados. Está cheio de ninjas e guerreiros - portanto, não tires o dedo do gatilho. Tens que conseguir entrar no armazém, não descurando os bónus escondidos. Depois de teres revistado as instalações, é altura de visitares as suites dos executivos. Quando lá chegares, vais ver como o Supervisor é um osso duro de roer. Quando ele se transformar em algo ainda mais horrível do que ele próprio, e ainda por cima com um armamento terrível, darias tudo para teres ficado em casa.

ESTÁDIO DE WEMBLEY

Finalmente! Venceste-os no seu próprio jogo. Os Aerosmith® estão livres. É altura de celebrar com um concerto esgotado no Estádio de Wembley em Londres. Mas ainda não... A tua tarefa é destruir os monitores de vídeo do palco para chegares até à administradora Helga, que se esconde atrás deles na esperança de salvar a sua miserável vida e a Nação da Nova Ordem. É chegado o momento de ficares frente-a-frente com ela e descobrir finalmente de que é que ela é feita (e seja o que for, não é nada agradável). Precisarás de todas as tuas capacidades de luta nesta última batalha brutal. Aplica-te a fundo. Luta uma última vez e terás uma bela recompensa - a melhor festa da tua vida.

GARANTIA

Este jogo tem a garantia de 3 meses contra qualquer anomalia verificada por deficiência de produção. O uso incorrecto, a tentativa de violação e a exposição excessiva ao calor não são consideradas para efeitos de garantia.
Para que esta garantia seja considerada, é necessário que os jogos com problemas sejam remetidos à Socabos - A. Ferreira & Alves, Lda. - Rua Espírito Santo 195 - Azurara 4480 V. Conde, acompanhados da **respectiva prova de compra.**

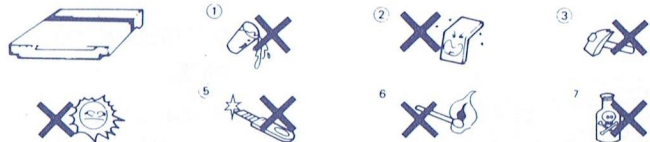
UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO

O cartucho foi concebido exclusivamente para a Mega Drive da Sega.

Para uma utilização adequada:

1. Não molhar.
2. Não dobrar.
3. Não submeter a choques violentos.
4. Não expôr ao sol.
5. Não danificar.
6. Não aproximar de uma fonte de calor.
7. Não colocar em contacto com diluente, gasolina, etc.

- Se o teu cartucho se encontrar molhado, seca-o muito bem antes de voltares a utilizá-lo.
- Se está sujo, lava-o com muito cuidado com um pano húmido e sabão.
- Deverás guardá-lo sempre na sua embalagem quando o não utilizares.
- Se o jogo se prolongar muito, deverás fazer uma pausa.

AVISO: Para proprietários de televisores de projecção.
Imagens paradas podem causar danos irreversíveis no tubo da imagem ou marcar fósforo no Tubo de Raios Catódicos. Evite o uso repetido ou prolongado de jogos de vídeo nos televisores de projecção de grande ecrã.

MDJAK0144

SEGA®

DISTRIBUIDOR OFICIAL

ECOFILMES

São João da Madeira